La problématique de l'auteur en collectif.

Ce texte vise à présenter les spécificités d'une écriture collective d'un genre novateur à la quelle j'ai eu l'opportunité de participer en tant qu'auteur.
Développée par la société belge de production multimédia Samarkand, il s'agit d'une fiction intitulée le « Websoap », web car destinée à Internet et soap (en anglais savon, feuilletons à l'origine diffusé par les fabricants de lessives pour fidéliser leurs clientes) en référence au genre.

Genèse du concept

L'idée originale qui a présidé à la mise en place de ce feuilleton partait d'une interrogation quant aux modalités d'expression inhérentes au Réseau.
L'invite faite à l'utilisateur de s'exprimer par de nombreux canaux se concrétise notamment par la possibilité qu'il a de créer de façon permanente son site personnel.
Cet espace de publication électronique administré par un particulier se formule par une mise en scène de ses traits de personnalité, de sa singularité, au travers de ses passions, de son regard et de ses points de vue sur les sujets qu'il a jugé dignes d'intérêt.
Pour autant cet acte d'automédiation possède des travers

- tentation de se présenter sous le jour le plus favorable
- valorisation des facettes en phase avec les modes actuelles.
- minoration des éléments plus mal considérés.
- Invention pur et simple d'un idéal de soi.

De ce fait, la question qui peut venir à l'esprit de l'internaute consultant un site personnel est parfois : « Qu'en est-il de cette personne , au-delà son affirmation explicite d'elle-même ? Où est le vrai, l'authentique et l'artifice, l'idéalisation consensuelle ? »
Mais il n'y a pas de moyen de répondre à cette envie d'en savoir plus, sauf à rentrer en contact par email avec le webmaster du site.
Taraudé par cette pulsion indiscrète et voyeuriste suscitée par la présentation qu'autrui a choisi de formaliser, les fondateurs du projet Websoap ont imaginé fonder une fiction sur un tel désir d'en savoir plus.
Il paraissait difficile de parvenir à créer un dispositif à partir de personnes réelles car cela aurait signifier abandonné la maîtrise d'un récit et donc abaisser la cohérence donc l'intérêt du dispositif pour les lecteurs.

Hypothèse de transparence

Si, dans l'absolu, il était offert aux visiteurs de pages personnelles d'aller fouiller dans la boîte aux lettres électroniques (BALE) de leur créateur, ses courriers fourniraient la dimension cachée permettant de compléter son portrait, d'éclairer par contraste ou ressemblance les facettes de ce visage officiel.
Dans la mesure où les courriels témoignent de la vie de leur auteur et des évènements qui la constituent, l'idée a émergé qu'ils puissent non seulement servir à donner cet arrière plan au protagoniste mais qu'ils puissent par-là même devenir un fécond terreau narratif.
Misant à la fois sur la curiosité du lecteur et sur son désir d'histoire, les concepteurs du projet ont décidé de mettre en œuvre un dispositif accessible sur le Net permettant de réaliser une forme de fiction sur ces deux ressorts.

Profitant de la demande croissante de contenus de qualité et en phase avec le média Internet, la société Samarkand a pris le risque de miser ses capitaux risques sur cette expérimentation dans l'espoir de la valoriser commercialement par la suite auprès d'acteurs du Net intéressés par l'acquisition de contenus conçu pour le Web. Mais la volonté d'offrir un produit de

divertissement ne signifiait pas pour autant une capitulation face à l'idéologie de « l'entertainement ». Au contraire et nous le verrons plus en détail, le websoap avait prétention de pouvoir jouer un rôle de révélateur critique au second degrés d'un certain discours dominant et de mettre en perspective des problématiques centrales actuelles.

L'histoire

Pour en revenir à l'idée de base : il s'agissait de raconter des histoires contemporaines au travers de la correspondance électronique de personnages originaux dont les principaux seraient incarnés par un auteur.
Pour cela est construite une histoire où les BALE sont rendues accessibles sous le prétexte scénaristique d'un logiciel imaginaire, nommé le BLUEMAILER, dont l'activation provoque une publication automatique sur le Web des courriers mails de sa victime.
Mona, une fille artiste velléitaire, disparaît de la circulation en installant ce logiciel et en le signalant sur son site perso.
Abandonnant son petit ami punk et ses relations complexes de travail, elle devient l'enjeu d'une course poursuite qui amène son cercle de connaissance à eux-même être les victimes plus ou moins consentante de ces publications sauvages de mails. Leur réaction face à cette exhibition forcée et à la disparition de toute confidentialité devient l'objet de péripéties et de paradoxes renforçant l'histoire.
Chaque personnage ainsi contaminé possède en parallèle de sa boîte de réception un site personnel.
Au lecteur désireux de suivre cette fiction sont proposés les messages mails au fur et à mesure de leur apparition sur le site www.bluemailer.net et une aide par une chronologie et résumé des événements en cours sur l'URL www.thewebsoap.net. De plus, sur ce dernier, l'accessibilité à l'ensemble des sites périphériques et de persos est rendue possible.

Préparatifs :

Des auteurs ont été contacté, selon des critères de proximité avec les pratiques du réseau, d'intérêt pour les nouvelles formes d'écriture, de capacité à s'intégrer à un travail collectif, aspect essentiel si l'on considère la classique figure de l'auteur égocentrique.
Pour ma part, j'ai eu vent de ce projet par un ami journaliste et militant punk, Patrick Durin qui avait été recruté sur la base de son investissement dans un magazine de jeu de rôle et de ses talents rédactionnels.
Après réflexion, par son biais, j'ai contacté le réalisateur-scénariste initiateur du Websoap, Olivier Lefèvre et lui ait présenté mes compétences afin d'avoir une place dans l'aventure.
Joueur de jeux de rôle durant 15 ans, intéressé par Internet, le scénario et le cinéma de fiction et documentaire, j'avais cœur de m'investir dans une telle initiative qui faisait écho avec les cours et travaux menés à Paris 8 sur la littérature hypertextuelle par Jean Clément et JP Balpe.
Ayant convaincu Olivier de l'adéquation de mon profil à son projet, celui-ci me communiqua les trois pièces permettant de construire mon personnage et de saisir le dispositif à venir.
Il s'agissait :

- d'un document de présentation à destination des auteurs décrivant les étapes à élaborer et les modalités de fonctionnement de l'interaction.
- d'une fiche vierge de personnage avec toutes les rubriques permettant de le définir.
- d'une fiche de personnage identique à la précédente mais cette fois-ci commentée par Samarkand afin de préciser les attendus et lever les éventuelles ambiguïtés.

Cet été, au mois d'Août, je partis donc avec la mission d'imaginer un personnage que je devrais faire vivre par la suite au travers. Je vous communique si dessous un large extrait du premier document de présentation.

1. INTRODUCTION:

«VOTRE MISSION, SI VOUS L'ACCEPTEZ, …»

Che/èr(e)s ami(e)s auteur(e)s…

Cette note, et les documents qui l'accompagnent, ont pour but de vous présenter les bases du travail que nous souhaitons entreprendre ensemble.

Les techniques de réalisation que nous allons utiliser dans la réalisation de ce projet sont pour l'essentiel des recettes bien éprouvées, et dûment documentées. Vous ne devriez rien trouver, dans ces documents, qui ne vous soit déjà plus au moins familier…

Néanmoins, le mélange de techniques envisagé est relativement original… et le dispositif d'écriture lui-même a été conçu pour toujours laisser une petite place à l'inattendu!

Manière de dire que si, après lecture, quelques zones d'ombre subsistaient, n'hésitez à revenir vers moi avec votre pile de questions circonstanciées!

J'y répondrais sans délai, et les réponses aux points soulevés seraient incorporées aux versions ultérieures de ce document.

Très bonne lecture!

Olivier

2. QU'ALLONS-NOUS FAIRE?

Le but que Samarkand.net s'est fixé pour le projet «web soap» est d'une simplicité absolue: raconter une bonne histoire.

Pour raconter cette histoire, nous avons choisi d'utiliser Internet, non pas un simple canal de diffusion, mais comme une forme à part entière.

Notre histoire mettra en scène des personnages de fiction, évoluant dans une réalité contemporaine.

La clé de voûte de notre récit sera la forme épistolaire, dans son plus récent avatar, l'e-mail.

L'aspect «instantané», «temps réel» de ce médium nous ouvre des pistes passionnantes pour faire avancer l'action de notre récit…

C'est en effet en lisant les messages électroniques que s'échangent les personnages que le lecteur découvre peu à peu qui ils sont, comment ils vivent, ce qui leur arrive…

La consultation de ces échanges peut s'effectuer de deux façons :

- En s'abonnant aux mailing-lists des personnages: le lecteur devient alors le destinataire «bcc» de la correspondance du personnage, qu'il reçoit «en temps réel».

- En navigant sur le «cercle» des pages personnelles des personnages, ou chacun d'eux «publie» régulièrement les archives de sa correspondance.

Ce site personnel du personnage est également un vecteur essentiel dans la narration. C'est au travers de ces pages que le personnage se révèle au lecteur (pas forcément au premier degré, d'ailleurs…).

L'évolution de ces pages (les «mises à jour») complète le dispositif de narration, faisant fonction, par défaut, de «résumés des épisodes précédents»… et, par défaut, de «mode d'emploi».

Enfin, le dispositif combiné «diffusion mail/site web perso» est complété par une collection de faux-sites web à propos de lieux ou d'organisations liés aux personnages.

Le ressort dramaturgique de base de ce dispositif est l'ambiguïté permanente sur le caractère «fictionnel» des événements et des personnages, propice à flatter un certain «voyeurisme chic et non-culpabilisant» dont se délectent les internautes.

Pour pouvoir fonctionner efficacement, les personnages devront donc, dans leur personnalité, intégrer une composante «exhibitioniste», qui peut néanmoins n'exister qu'en ligne, le personnage restant, dans le monde «physique», timide et réservé (son site personnel servant alors d'exhutoire).

3. COMMENT ALLONS-NOUS PROCÉDER?

Le travail se déroulera en deux phases, la préparation minitieuse du personnage, puis la phase d'écriture proprement dite (la structuration du récit).

LA CONSTRUCTION DU PERSONNAGE.

Pour la création du personnage, nous avons choisi une méthode «mixte», qui emprunte à la fois à la pratique théâtrale (filiation Stanislavski/Actor's studio, essentiellement basée sur une approche «psychologique») et à la pratique des jeux des rôles (où l'approche du personnage se fait par un biais plus factuel et «comportementaliste»).

Il s'agit donc, à ce stade, de réaliser un «dossier» sur le personnage, qui comprendra les éléments suivants.

1. chronologie.

Il s'agit ici de poser les principaux jalons («milestones») de la vie du personnage. On doit pouvoir y lire les «phases» successives de son histoire, les moments de bascule/de transition. C'est sur cette base que s'articulent les autres pièces du dossier. C'est également la référence pour la cohérence du récit (rencontre entre les personnages, parcours communs, etc.)

2. profil

Il s'agit d'un «questionnaire» très détaillé, fourni en annexe (avec commentaires exhaustifs), qui, à la manière d'un dossier d'enquête, balaye tous les aspects de la personnalité et de la vie du personnage.
Son côté «clinique», voire un peu froid, ne doit pas vous rebuter : envisagez ce document comme une boîte à outils, une méthode qui vous aidera à structurer vos envies d'auteur, et à les rassembler dans un «véhicule» cohérent : le personnage que vous allez incarner.

3. autobiographie

Cette pièce essentielle du dossier est le complément direct du profil. Sa forme la plus évidente est le journal intime, ou la confession/confidence, mais vous êtes libre de choisir la forme qui qui vous correspond le mieux.
Il s'agit, dans cette autobiographie, de donner de la chair, du relief, du vécu, de l'émotion aux faits bruts énoncés dans la chronologie et le profil.
C'est dans l'autobiographie qu'on doit entendre la «voix» du personnage, son style, l'expression de sa personnalité. C'est là encore qu'on doit pouvoir lire ses principales attentes, ses motivations dans la vie, etc…
A ce titre, c'est sans doute la partie du dossier qui fera l'objet de l'essentiel des échanges entre l'auteur et l'intégrateur (votre humble serviteur…).

4. Références visuelles

Quatrième pilier de la construction du dossier, ce cahier est l'élément à propos duquel les consignes sont les plus souples. Il s'agit ici d'arriver à compiler une série de repères visuels relatifs au personnage lui même (son apparence physique), à son environement (les lieux qu'il fréquente), à ses goûts (oeuvres, paysages fétiches,…) voire même à son paysage mental.
La constitution de ce cahier est la première étape vers la réalisation des « pages personelles», c'est à ce titre qu'il est essentiel : c'est grâce à lui que nous pourrons réaliser des sites personnels qui se distinguent fortement les uns des autres.

L’ordre dans lequel vous préparerez les différents éléments de ce dossier est laissé à votre libre appréciation, car plusieurs approches sont possibles.
Ainsi, on peut imaginer démarrer le personnage par «immersion», en commençant, d’un jet, par l’autobiographie, «traduite» ensuite dans le profil et la chronologie. On peut au contraire retenir une approche méthodique de construction basée sur la chronologie et le profil, auquel, dans un second temps, on donne une «épaisseur» par l’autobiographie. On peut enfin imaginer de développer les différents éléments en parallèle… ou mélanger joyeusement chacune de ces méthodes.

Vous êtes libre également pour fixer le type de relation que vous souhaitez avec l’intégrateur, car là encore, plusieurs approches sont possibles. Le rôle de l’intégrateur, à ce stade, est de garantir la cohérence de l’ensemble, et d’ouvrir le plus largement possibles toutes les pistes menant aux interactions entre personnages.
Un auteur peut donc choisir de développer un personnage «ex-nihilo» (à charge de l’intégrateur de construire ensuite les passerelles vers les autres personnages, et, le cas échéant, de proposer des ajustements visant à renforcer la cohérence/la crédibilité du réseau de relations).
L’auteur, au contraire, peut choisir de débuter son travail d’élaboration du personnage sur une base d’un squelette de personnage (faits marquants, personnalité, …) proposé par l’intégrateur. Cette approche limite les risques «d’impasses»… mais ferme dès le départ certaines portes dans l’élaboration du personnage.

Pour finaliser son personnage, un auteur peut donc choisir de travailler seul en profondeur, et de proposer un personnage «complet», ou au contraire, susciter un dialogue permanent, et une construction «touche par touche».
En clair : c’est à vous de choisir.

Aucune méthode n’est a priori préférable à une autre, c’est votre propre sensibilité qui doit présider au choix du « cocktail de méthode » pour atteindre le but fixé : construire un personnage cohérent (et intéressant) pour lequel vous ressentez une véritable affection, et qui, en outre, offre un maximum d’interactions possibles avec les autres personnages.

LA PHASE D'ÉCRITURE

Les dossiers des personnages seront rassemblés dans «La Bible», document de référence pour le déroulement du travail.
Il appartiendra alors aux promoteurs du projet d'écrire une «mini-saga», synthétisant les rencontres, les liens et les histoires croisées des différents personnages, et servant d'introduction à ce document de travail.

Vous recevrez une version personnalisée de cette Bible. Par «personnalisée», il faut comprendre que ce document ne contiendra pas l'ensemble des informations disponibles sur chaque personnage, mais uniquement celles qui sont connues par le vôtre, en fonction du degré d'intimité partagé.

Sur cette base, nous débuterons alors le travail d'écriture proprement dit (il faut entendre par là que le dossier du personnage n'est pas, en tant que tel, un document « public », destiné à une diffusion, mais bien un outil à usage interne).

Il s'agira, concrètement, de réaliser trois choses

1. Le site personnel du personnage.

Précisons d'entrée qu'à priori, nous n'attendons pas de vous que vous réalisiez ce site, uniquement que vous participiez très activement à sa conception (structure, contenu(s), style(s),…)
Néanmoins, si vos compétences/vos goûts personnels vous pousse à réaliser vous-même ces pages, en partie ou en totalité… nous ne pouvons que vous y encourager !

2. Le réseau de relations

La «Bible» exposera clairement les faisceaux de relations entre votre personnage et les autres personnages du «premier cercle» (les personnages ayant fait l'objet d'un développement en profondeur, et animé par un auteur spécifique).
Il nous semble essentiel de compléter cette galerie par une collection de personnages «du deuxième cercle».
Ces derniers auront un rôle mineur, d'appoint ou de contrepoint. Concrètement, leur profil/biographie sera très allégé(e), et ils seront «animés» par l'équipe de réalisation. Ils ne seront jamais les moteurs de l'action, plutôt des «sparing partners», offrant des sollicitations, des relances, de nouvelles pistes à vos personnages.
Il est possible néanmoins qu'au court du travail, un personnage secondaire prenne peu à peu de l'importance, et deviennent finalement un personnage du premier cercle…auquel cas un(e) auteur(e) le prendra en charge.

Nous avons fait le choix de laisser à l'auteur le soin d'établir la liste de ses «correspondants réguliers», et la mini-fiche de cadrage de ces personnages.
Comme pour le personnage lui-même, les propositions feront l'objet d'un échange nourri (pour garantir diversité et cohérence). La liste ainsi constituée pourra évidemment être complétée au fur et à mesure des évolutions de notre récit. De «nouvelles rencontres» du personnage sont non seulement possibles, mais même souhaitables, dans le monde «physique» ***(«Salut, tu te souviens de moi ? On s'est croisé hier à la fête de X, et… »)*** comme dans le monde «virtuel» ***(«salut ! Sympa ta page… moi-même, je suis…»***)

3. La correspondance proprement dite

C'est l'aboutissement du travail de préparation : la réalisation effective de la correspondance, la rédaction des messages successifs échangés avec les personnages du premier comme du deuxième cercle.

Nous essayerons de garder le délai le plus court entre l'écriture et la diffusion…néanmoins, plusieurs impératifs «techniques» interdissent un «live» complet… Je ne vous cache pas d'ailleurs, que ce type de projet n'ayant à ma connaissance aucun précédent, nous serons amenés à improviser les méthodes et les solutions dans le cours du travail lui même.
Un jour, il existera une «méthode de référence» dûment documentée. Quand nous ferons le bilan des trois premiers mois!

4. PLANNING

>>> 15 août : sélection/casting des auteurs.

20 août : deadline pour la construction des personnages.

25 août : dealine pour l'établissement de «La Bible».

30 août : deadline pour les contrats.

2-3 sept. : Week-end de travail. (*)

4-15 sept. : réalisation des «sites persos» et premiers mails.

18-20 sept. : mise en place de «l'épisode 1».

22 septembre : C'est parti, en route, online, on plonge!!!

(*) ***Ce week-end de travail nous semble essentiel pour le bon déroulement du projet. Il vise deux ambitions : permettre aux auteurs, à l'issue de la phase « travail en chambre solitaire », de voir quelle tête, exactement, ont leurs petits camarades de jeu, et également jeter en l'air, le plus librement, tout un tas d'idées, les faire s'entrechoquer, les plier, les triturer, et voir ce qu'il en reste ensuite. Le programme du week-end mélangerait donc les moments « temps libres autours d'un verre » et les « sessions de travail dans une ambiance détendue », bref, un week-end agréable en perspective… j'ai donc peu de scrupules à décréter qu'il est « obligatoire »….***

Mon positionnement d'auteur par rapport à mon personnage.
Lors de la constitution de la fiche de personnage très compléte qui allait déterminer la nature de mes contributions au fil du développement de l'intrigue, j'ai été confronté à la nécessité de trouver un positionnement qui me correspondrait.
Mon choix d'auteur a été de constituer un personnage nommé Antonin Matéo qui me soit proche et ce pour plusieurs raisons :
Facilité à lui donner une consistance et un réalisme

- Occasion d'écrire et d'exprimer ce que je ressens et pense.
- Correspondance de mon style d'écriture et de celui de mon personnage.
- Capacité à alimenter de détails précis, d'aspects maîtrisés, d'événements réels la vie de mon personnage.

Cependant, ce choix, qui peut paraître comme le plus simple, n'allait pas de soit parce qu'il m'impliquerait au-delà de ce qu'un personnage très différent de moi n'aurait fait.
Aussi, connaissant les risques psychologiques de trop coller à moi-même, à mes problématiques psychiques, j'ai opté pour une approche de ce personnage « double de moi-même » me mettant à l'abri des conséquences néfastes et de mise en péril.
Elle a consisté à me prendre pour un personnage de fiction en déportant les caractéristiques de ma personne dans le temps : schématiquement, Antonin, c'est moi il y a de cela 2 ans.

Cette distance m'a paru indispensable pour que je sois en mesure de dominer mon personnage, de pouvoir avoir un recul et donc une marge de créativité suffisante.
Cependant, une autre opération s'imposait pour protéger ma vie privée, celle de transfigurer mon histoire, de camoufler les éléments véridiques tout en les transposant à Antonin, pour préserver mon cheminement personnel et les personnes qu'il a croisées et ainsi éviter une mise à nu qui m'aurait menacée.

Le positionnement des autres auteurs par rapport à leur personnage.
Grosso modo, l'approche personnage des autres auteurs peut être répartie en deux classes :
Ceux qui ont opté pour un personnage très différent d'eux-mêmes, pour des raisons tenant à la possibilité de vivre et faire vivre un être différent et imaginaire.
Ainsi, Madeleine Feuille est-elle une mère de famille comblée, alors que son auteur n'a pas d'enfant et n'est pas marié.
De même, Pierre-Anne Movarec est un représentant en spiritueux autodidacte alors que son auteur en est très éloigné.

Ceux qui comme moi ont choisi un personnages très proche d'eux :
Luc Dietrich, le punk est un dans la vie un punk à plein temps : son personnage est son portrait tout craché, c'est le cas de le dire.
Sadie, le producteur véreux est dans la vie un honnête producteur audiovisuel.

Or, il est intéressant de relever que les plus importantes difficultés psychologiques rencontrées par les auteurs sont apparues dans la deuxième catégorie.
Sans donner de nom, certain des auteurs trop engagés par leur personnage ont parfois ressenti les distorsions introduites par le metteur en scène et l'équipe d'intégration comme des atteintes personnelles.
Lors du séjour d'intégration entre les auteurs qui ne se connaissaient pas encore, un des auteurs a été fragilisé par « le principe de réalité narratif » instauré par Samarkand pour que soit assemblé ces protagonistes très variés. Se sentant remis en question dans son être, il a confondu fiction et réalité et nous avons assisté à une sorte de décompensation schizoïde qui a fortement préoccupé chacun des participants. Il n'a pu poursuivre l'aventure à nos côtés.
A la fin de l'épisode du Websoap, l'un des auteurs est tombé en dépression en raison, selon moi de son fort investissement initial qui a empêché que soient bien vécus les changements intervenus en cours d'épisodes.
Mon ami Patrick et moi-même avons échappé à ces travers pénibles grâce à notre habitude des jeux de rôle et au fait d'avoir déjà pu nous confronter à la dépression et à la schizophrénie.
Ces atouts nous ont permis de prendre le risque de jouer et écrire des êtres de fictions similaires à nous-même tout en gardant à l'esprit l'importance de se préserver.
Où l'on voit que la facilité de faire de soi un personnage était un en fait une vraie difficulté que certains n'ont pas pu surmonter.

Création de la trame.
Lors du week-end d'intégration des auteurs au château de Bazeille, l'ensemble des fiches de personnage ont été confronté afin de dégager leurs points communs (historique, intellectuelle, affective) et d'opposition.
Un canevas avait bien-sûr été concocté par Samarkand qui partait de trois personnages principaux déjà bien développés et consistant : Mona, l'artiste « en fuite », Luc, son ami punk et Sadie son producteur. Restait à trouver une place aux autres. Pour se faire, la constitution

d’atelier de création favorisant l’émergence de propositions d’articulation a permis que chaque auteur imagine dans le cadre souple déjà défini les interactions qu’aurait leur personnage.
Notons qu’ainsi, de véritables session d’improvisation mi-théâtrale, mi- jeuderolesque se sont jouées. Par exemple, la rencontre du punk et du producteur a donné lieu à des instants incroyables de tensions et de violences sur un mode ludique et humoristique d’où sont issus les mails en rendant compte.
De même, mon personnage, pour des raisons de proximité géographique et de goût est devenu celui qui serait le conseillé avisé de Luc dans l’histoire.
Ainsi, de nombreuses pistes, des débuts d’histoires plus ou moins vraisemblables se sont dessinées. Toutes n’aboutiraient pas, mais une sorte de trésor de possible a été alors constitué dans lequel puiseront par la suite tant les auteurs que les intégrateurs.

Le dispositif de création

Cadré par une personnalité étoffée, un rôle dans le récit, le lancement des sites persos (personnels, personnages) concerne ceux des protagonistes qui vont disposer d’une boite à courrier alimentés par tous mails envoyés de n’importe qu’elle machine.
Concrètement, cela signifie que certains, le trio de base déjà évoqué, doivent activement fournir des mails consistants et faisant avancés l’histoire et que d’autres, dont moi, apparaissent dans l’espace de publication BALE en tant que correspondant de l’un des « Bluemailisé ».

- Pour les premiers, il s’agit d’être dans une dynamiques assidues, avec plusieurs courriers/jours.
- Les seconds doivent suivre l’histoire qui se développe et anticiper les interventions à la quelle est peut donner lieu.

L’intégrateur en chef, Olivier Lefèvre organise les échanges et établit des relations quotidiennes avec chacun, écoutant les propositions, les suggestions et analyses pour les orienter dans la direction qu’il juge la plus pertinente pour l’histoire.

Problèmes de temps réel et de réactivité.
Cela impose de posséder une avance, c’est à dire d’une réserve de mails organisés pour palier aux éventuels retards, difficultés de connexion des uns et des autres, disponibilités variés d’auteur dont ce n’est pas l’activité principale et aux contraintes des rythmes de travail au sein de Samarkand.
La mise au point d’une Nurserie de message deviendra un enjeu décisif pour que les participants aient une zone du Web réservée où ils voient les mails en attente de publication. Cet outil permet la diffusion programmée des mails (la nuit, difficile de mobiliser quelqu’un pour cela si un personnage a des insomnies) et de favoriser les repositionnement et initiatives.
Un principe de validation éditoriale permet de graduer en étape les mails avant leur publication : Lu, corrigé, à valider, à amander (à revoir), accepté (accord pour publication)/

BLUEMAILER
Courrier électronique de ANTONIN
E-MAIL : — SITE:
Tous les messages
Date/Heure Etat Correspondant SUJET
17déc00 00h1 Louise De looping en zig zag... A Valider
16déc00 22h4 Luc Dietrecht Errare humanun est A Valider
16déc00 12h1 Estelle Pas de conseil, de l'action! A Valider
16déc00 07h3 Louise Vers l'empire du milieu A Valider
15déc00 21h2 Xang Kao dossier vieilles branches A Valider
15déc00 20h1 Estelle Vous les femmes... A Valider
15déc00 19h3 Pierre-Anne Morawec strass et poudre de riz A Valider
15déc00 17h0 Olivier Url demandée pour ta recherche. A Valider
15déc00 10h1 SKYMAX >>> SERVICE MARKETING Votre BlueMailer A Valider
15déc00 00h3 Luc Dietrecht Joli coup de fusil, fiston! Accepté
14déc00 19h5 fabrice je ne sais pas pourquoi : DNS HS Ordre de parution
14déc00 15h3 fabrice C'est toujours quand on en a besoin que ça m... Ordre de parution
14déc00 10h0 Diana suite à la leçon. Ordre de parution

La difficile stabilisation technique de cet outil obligera à arrêter l'épisode MONA et à le relancer à zéro.
Lors de ce second départ, une masse importante de mails qui tenaient à cœur certains auteurs ne trouvera plus leur place et sera donc perdu pour les lecteurs.
La réserve de message sera vite grignotée et la lutte pour conserver 2 ou 3 jours d'autonomie en mails déjà prêts deviendra rude et cruciale pour mener à terme l'épisode.

Mon site personnage : l'observatoire du Bluemailer
A la fois pour offrir un point de vue sur le récit lui-même au lecteur et parce que cela s'inscrivait parfaitement dans la logique d'un Antonin épris de théorie, j'ai souhaité construire le site de mon personnage pour offrir un recul et une réflexion sur le Net, la confidentialité et les effets de ce Bluemailer qui transforme toute correspondance en spectacle public.
Cela m'a offert de réfléchir aux aspects socio-culturels de la création et à l'impact des nouveaux modes de communication interpersonnel.

Contraintes d'écritures.
L'une des limitations éditoriales peut être résumer à : un mail= une idée, voire deux.
Pour éviter au lecteur une désorientation qui de toute façon se produit, et maintenir l'histoire lisible, il sera demandé aux auteurs d'éviter les mails fleuves, de limiter les implicites, d'être concis et de n'exposer qu'une idée prinicipale.
Une telle exigence a pu être un frein pour les auteurs dans leur écriture. En même temps, elle constituait un défi à relever à chaque fois et elle a favorisé des ruses et une inventivité visant à subvertir ses effets pervers qui sont, de mon point de vue :

- Appauvrissement du contenu et des relations entre protagonistes.
- Instrumentalisation des mails en vue du récit au détriment de l'espace d'expression du personnage.
- Perte de vraisemblance par rapport à une vraie correspondance.

Pour ma part, j'ai eu du mal à me plier à la règle, d'autant qu'Antonin était défini comme ayant un style emphatique et circonvolutionnaire, une prédilection pour les jeux de mot et les clins d'œil.
Or, les conditions de l'auteur en collectif ont pour effet de le faire se rabattre sur son personnage parce qu'il ne maîtrise pas, et pour cause, l'histoire. Cet espace protagonistique

étant soumis aux fortes contraintes que j'ai précisé, je me retrouvais en posture d'être frustré des possibilités d'écriture propre d'Antonin.
J'ai du développé une stratégie sur deux axes pour compenser cela :
_ Etre au maximum pro actif en proposant aux intégrateur de nombreuses évolutions au récit.
_ Renverser le cadre rigide en produisant des écrits remplissant les contraintes mais gardant une forte vitalité et originalité.
Mes compétences en résumé de texte m'ont servi, mais il me fallait passer beaucoup de temps pour faire aboutir des mails qui avaient 3 ou 4 versions intermédiaires, tout en veillant à ne pas perdre la spontanéité du premier. J'ignore si le lecteur aura pu apprécier et vérifier la validité d'un travail dont rétrospectivement je suis loin d'être satisfait.

Pour finir, je tiens à exposer brièvement les points importants que soulève ce type d'œuvre.
Perte de maîtrise de l'auteur.
Contrairement à l'hyperfiction à un seul auteur où celui-ci maîtrise en grande partie son œuvre, en collectif, l'auteur est pour ainsi dire aussi désorienté que le lecteur.

- Il ne sait et voit que ce que fait son personnage par rapport aux autres
- Très vite, il ne peut prendre connaissance de l'ensemble de la production des auteurs qui excède son temps libre.
- Il navigue à vue dans une histoire non stabilisée qui le surprend parfois autant si ce n'est plus que le lecteur.

De ce point de vue, la création collective est davantage établi une sorte d'égalité de fait entre le pôle production et réception.

L'auteur vit autant l'histoire qu'il la produit :
La faible visibilité couplée au principe de jeu de rôle (faire vivre son personnage) conduit l'auteur à vivre intérieurement, sur le mode imaginaire de la simulation, ce qui arrive à son personnage. Du coup, il ne peut plus comme dans la position classique se projeter de façon multiples dans les différentes facettes de ces êtres qu'il anime. Son seul recours est de densifier, d'approfondir l'univers et la vie de son double.
Rien n'étant jusqu'à la publication définitif, il se trouve pris dans un paradoxe où s'est en vivant par procuration son personnage avec le plus d'intensité qu'il pourra produire des textes intéressants qui lui échappent aussitôt car ils apparaissent dans un univers textuel en perpétuel transformation. Il ignore à côté de quels autres textes il se retrouvera et perd son emprise sur les effets de montage, de juxtaposition induits pour le lecteur.
Le processus en lieu et place de l'oeuvre :
Ce qui finalement apparaît pour moi comme le plus passionnant, ce sont les coulisses du feuilleton. Entre thérapie de groupe, négociation permanente, les relations horizontales entre auteurs tant que celles verticales avec les intégrateurs donnent lieu à maints rebondissements dont le résultat est indirectement l'histoire livrée par les mails.
Le volume d'échange textuel pour faire aboutir un seul mail le dépasse largement : consigne des intégrateurs, versions de travail en va et vient, commentaires et réorientation constitue un ensemble aussi intéressant que le résultat et j'ai d'ailleurs suggéré à Samarkand de créer à l'issue de l'épisode MONA un corpus hypertextuel donnant à voir ces étapes en lien avec chaque mail publié.

Les problèmes d'ergonomie et d'interactivité dans la consultation
Très tôt, il s'est avéré que suivre l'histoire en cours de route était très difficile pour le primo lecteur. La structure retenue manquait de transversalité car elle était très hiérarchisée et chronologique.

La première page où arrivait l'internaute après avoir choisi la boite mail d'un personnage donnait à lire les messages les plus récents. Il devait donc cliquer plusieurs fois sur « précédent » pour arriver au premier mail.
Lorsqu'un message entrant attisait la curiosité, il n'avait pas la possibilité de basculer sur la BALE de l'envoyeur pour prendre connaissance du contexte de correspondance d'où était issu ce courrier.
Les outils de repérage dans l'histoire se limitaient à un résumé quotidien qui ne permettait pas d'avoir une vue d'ensemble. Malgré les efforts pour faciliter la « prise en main » de l'histoire, nous n'avons pas réussi à trouver une solution efficace à ses obstacles, probablement aussi parce que toute l'équipe était prise dans l'urgence de la production et ne parvenait pas à produire un résumé hypertexte à niveau multiple de point de vue qui aurait permis de zoomer au degré de résumé souhaité.

Conclusion provisoire :
L'expérience engageante que j'ai pu vivre en tant qu'auteur m'a permis de cerner les questions liées à la « production distribuée » (non centralisée) et à une logique d'écriture à la fois conditionné par la technologie et par un dispositif, une philosophie de création singulier.
Conscient des difficultés de la réception de ce type d'œuvre, je ne peux qu'évoquer et souligner que la complexité est à tous les niveaux de la chaîne de création.
Une telle expérimentation ouvre sur un statut différent du texte littéraire électronique, entre cadavre exquis et fluide mouvant.
Etienne Armand AMATO
Alias Antonin Matéo dans le WEBSOAP.

Préparatif
Fonctionnement
Composantes
Instances
Modalité
Travail de réitération
Confusion réalité fiction
Limitation de la visibilité